☆ゲームを始める前に読んでおこう☆

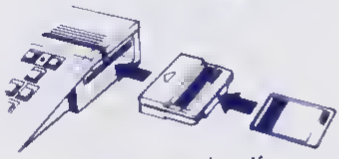
SC-3000シリーズ
SG-1000シリーズ
をお持ちのキミは、
カードキャッチャ（別売）が必要です。

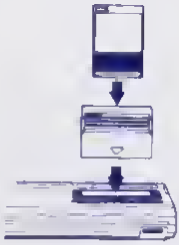
SEGA MARKⅢでは、カードキャッチャは必要ありません。

セガ マイカードの使い方

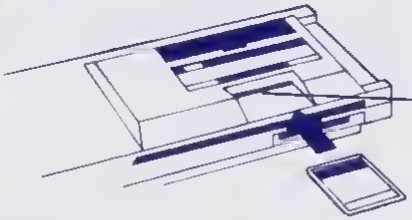
① 電源スイッチをOFFにしておく。

② <SC-3000シリーズ、SG-1000シリーズ>
カードキャッチャを差し込み、
そこへカードを差し込む。





<SEGA MARKⅢ>
直接、カードをカード スロットに差し込む。



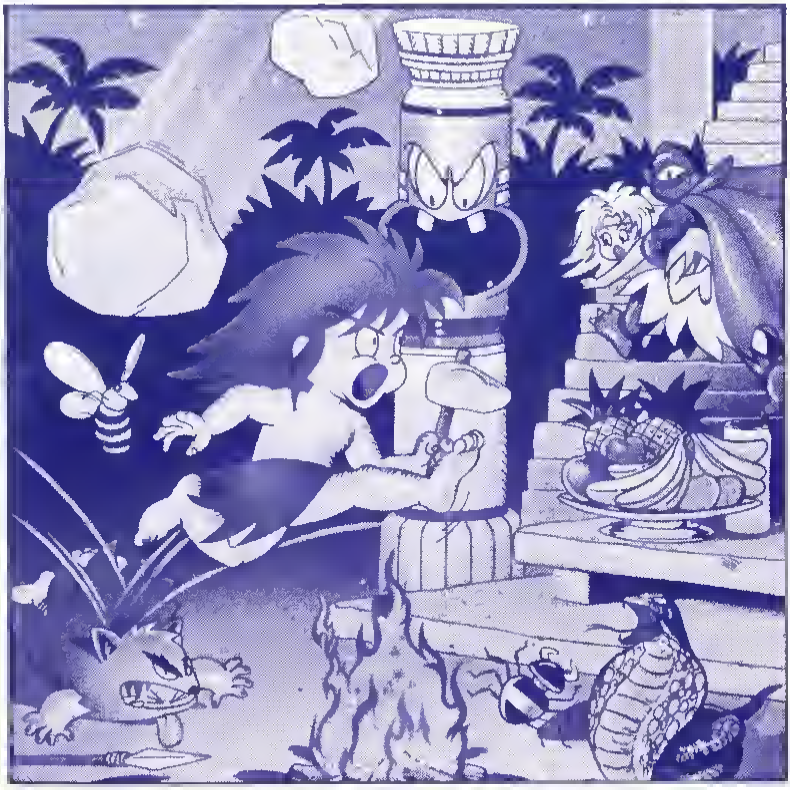
SEGA®

ワンダーボーイ

WONDER BOY

ゲームの遊び方

1人～2人用

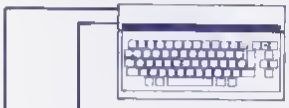


③ 電源スイッチをＯＮ。テレビ画面に何も映らないときは、②の接続を確認しよう。

④ プレイ後は、必ず電源スイッチをＯＦＦにしてから、カードを抜き、ケースに入れて大切に保管しよう。

ジョイスティックの取り付け位置

SC-3000シリーズ



JOY-1
（プレイヤー1）

JOY-2
（プレイヤー2）

SG-1000

ジョイスティック
取り付け済
（プレイヤー1）

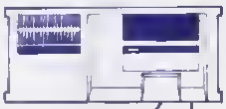
Ⓐ
（プレイヤー2）

SG-1000Ⅱ

JOYPAD 1
（プレイヤー1）

JOYPAD 2
（プレイヤー2）

SEGA MARKⅢ



JOY-1
（プレイヤー1）

JOY-2
（プレイヤー2）

上のJOY-1、2、Ⓐ、JOYPAD 1、2にジョイスティックを差し込もう。

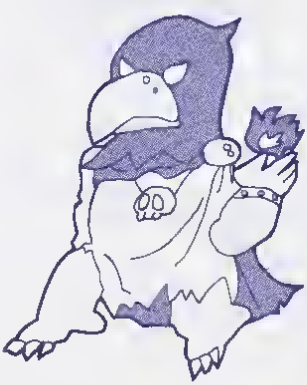
☆"ワンダーボーイ"ストーリー登場人物☆

ボーイ

わんぱく少年、ボーイ。ガールフレンドのティナを救うため、長い冒険の旅に出る。

ティナ

ボーイのかわいいガールフレンド。森の大魔王、キングにさらわれ奥地に閉じ込められる。

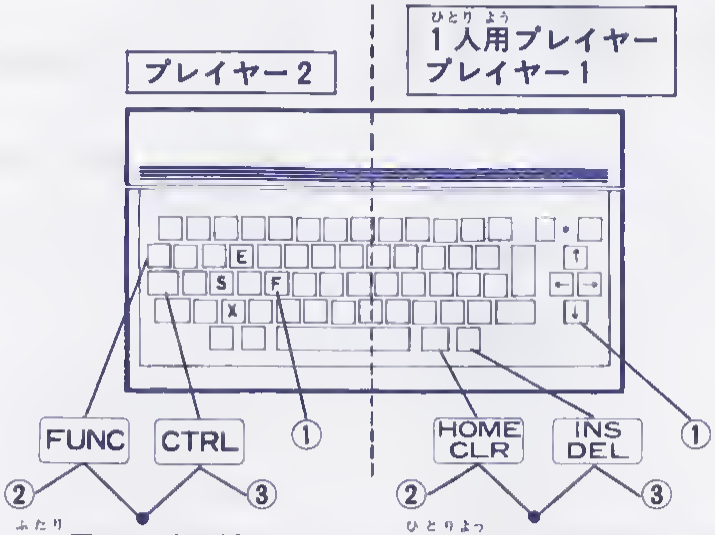


キング

森の大魔王は強敵だ。火の玉をどんどん投げてくるぞ。だけど顔が急所。

操作方法

☆キーボード（SC-3000シリーズ / SG-1000シリーズ / SEGA MARKⅢ）＋SK-1100で遊ぶ場合☆



①ボーイを左右に動かす(←→)

（スピード＆アタック・ボタンを同時に押すと速く動く）

②ジャンプボタン

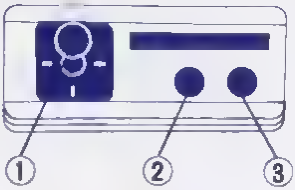
（スピード＆アタック・ボタンを同時に押すと大きくジャンプする）

③スピード＆アタック・ボタン

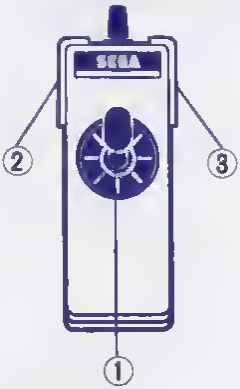
○おのを持っているときに押すと、敵をやっつけるぞ。

☆ジョイスティック（SJ-150シリーズ / SJ-200 / SJ-300シリーズ）で遊ぶ場合☆

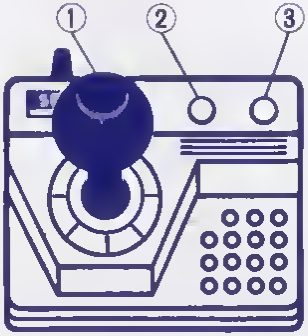
SJ-150
シリーズ
（別売）



SJ-200



SJ-300
シリーズ
（別売）



①ボーイを左右に動かす
（←→）
（スピード＆アタック・ボタンを同時に押すと速く動く）

②ジャンプ・ボタン
（スピード＆アタック・ボタンを同時に押すと大きくジャンプする）

③スピード＆アタック・ボタン
○おのを持っているときに押すと、敵をやっつけるぞ。

☆遊び方☆

★ゲームの目的★

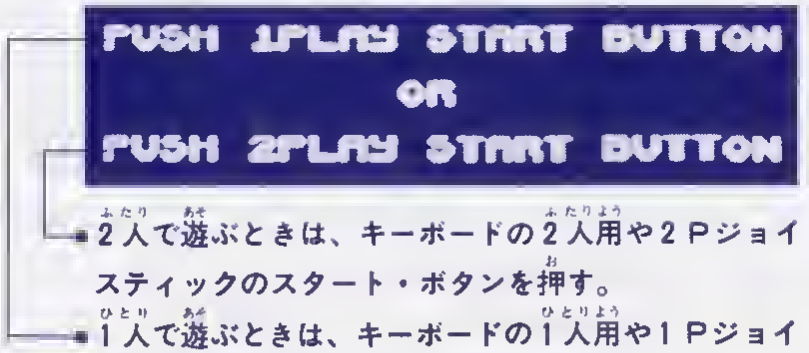
キミは、わんぱく少年、ボーイ。森の大魔王、キングに誘拐されたティナを救い出そう！

★GAME OVER★

ボーイは、3人でゲームスタート。
全滅すると、GAME OVERだ。

（スコアが2万点、6万点、10万点……になるごとに、ボーイは1人ずつ増えていく。）

★スタートのしかた



2人で遊ぶときは、キーボードの2人用や2Pジョイスティックのスタート・ボタンを押す。

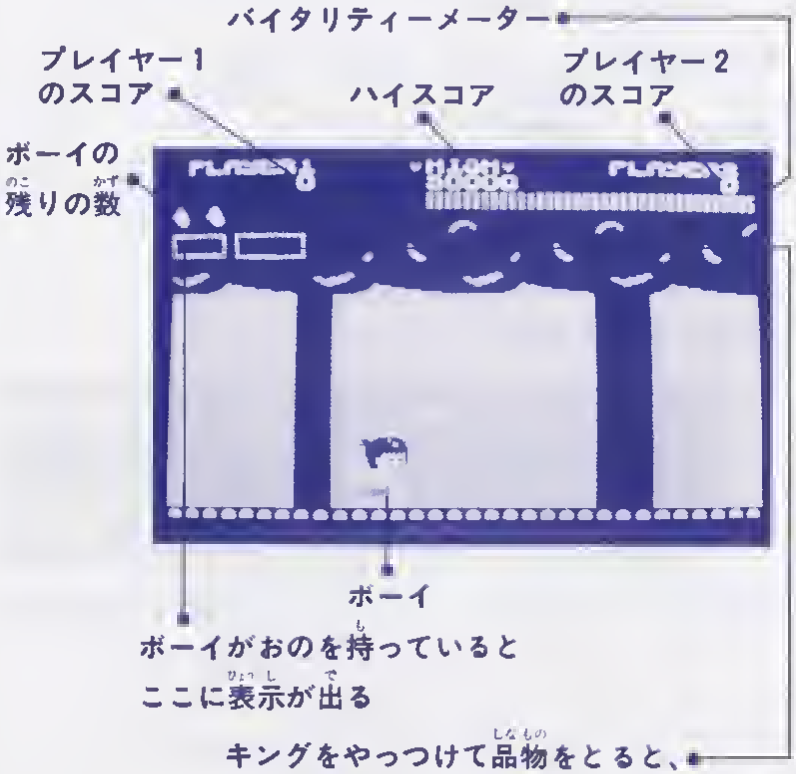
1人で遊ぶときは、キーボードの1人用や1Pジョイスティックのスタート・ボタンを押す。

〈1人用〉

森の中はハプニングがいっぱい。でも、ティナが助けを待っている。ファイトで進もう！

〈2人用〉

キミも友達も、わんぱく少年、ボーイ。どっちが先に、かわいいティナを救えるかな。



★キングとの対決では……★

各エリアの最終シーンでは、キングとの対決が待っている。おのを投げて、やっつけろ！

⇩

キングをやっつけたら、

（ペンダント）　 （香水）

などはキミのもの。ティナにプレゼントしよう。

★ボーイのバイタリティー★

○ボーイがフルーツやミルクをとると、バイタリティーが増えていく。増え方は、とった物の種類によって違う。

○障害物に当たると、ボーイのバイタリティーは減っていく。減り方は、障害物の種類によって違う。

○バイタリティーがなくなると、ボーイは倒れ、再挑戦となる。

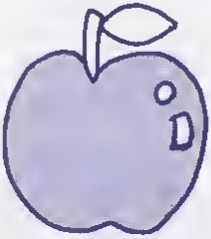
★ボーナス点★

1エリア終了すると、バイタリティーの残り具合や、とったフルーツの種類に応じて、ボーナス点がプラスされる。

★フルーツを食べて、エネルギーを補給★

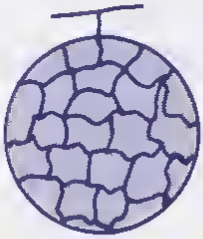
フルーツをとると、バイタリティーもスコアも増える。
ボーイの元気の素なんだ。フルーツは４種類あるよ。

バナナ



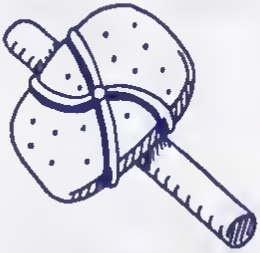
リンゴ

トマト



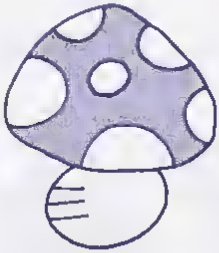
メロン

★たまごの中身は、割ってみてのお楽しみ★



おの

ボーイの大切な武器。
敵を攻撃するときに使
おう。



キノコ

キノコをとったあとに
フルーツをとると、バ
イタリティーとスコア
が倍になるよ。

ミルク

これをとるとバイタリ
ティーが満タンになる。
元気が出るぞ。

★ボーイの敵は、こんなにいるぞ！★

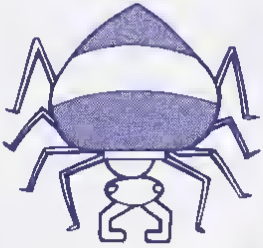
敵に触れると、ボーイは倒れ、１人減ってしまう。
ジャンプでかわしたり、おので攻撃しよう。

タコ

コウモリ

ヘビ

ハチ



クモ

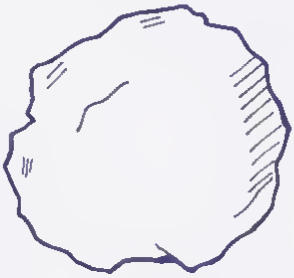
チビクロ

★ボーイの行く手には危険がいっぱい！★

障害物に当たると、ボーイのバイタリティーは減っていく。
気をつけろ！

岩

火



ころがる石

つらら

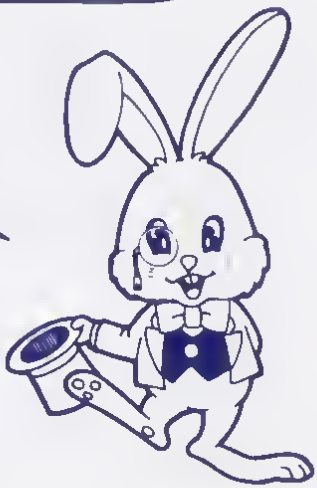
★スコア★

キング……2000点（てん）
ヘビ……100点（てん）
ハチ……100点（てん）
タコ……100点（てん）
チビクロ……100点（てん）
コウモリ……50点（てん）
クモ……50点（てん）
バナナ……50点（てん）
リンゴ……50点（てん）
トマト……100点（てん）
メロン……200点（てん）

☆アソビン教授からのアドバイス☆

○ただ前進するだけでも、バイタリティーは減っていく。フルーツをたくさんとるのがコツだ！

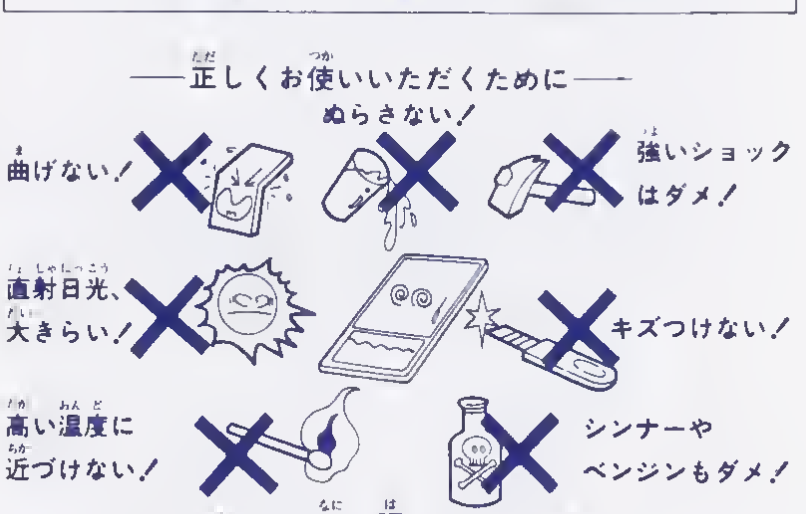
○キングはなかなか手ごわいぞ。一発では倒れない。おのを連続して投げつけよう。狙うのは、顔。ここはキングの急所だ。



☆セガ マイカードからのお願い☆

このカートをお使いいただくためには、
カードキャッチャ（別売）が必要てす。
※カートを直接、本体に差し込まないてください。

――正しくお使いいただくために――



※カートには、何も張りつけないてください。

○ぬらしたときは、完全に乾かしてから使いましょう。
○汚れたら、石けん液で湿らせた柔らかい布て軽くふいてください。
○使用後は、ケースに入れてください。

このカードは、テレビゲーム専用です。
買物や銀行カードとしては使用できません。

☆SCOREBOOK☆
スコアブック

NAME ネーム					
DATE デイト					
SCORE スコア					

NAME ネーム					
DATE デイト					
SCORE スコア					

NAME ネーム					
DATE デイト					
SCORE スコア					

NAME ネーム					
DATE デイト					
SCORE スコア					

☆SCOREBOOK☆
スコアブック

NAME ネーム					
DATE デイト					
SCORE スコア					

NAME ネーム					
DATE デイト					
SCORE スコア					

NAME ネーム					
DATE デイト					
SCORE スコア					

NAME ネーム					
DATE デイト					
SCORE スコア					

☆SCOREBOOK☆
スコアブック

NAME ネーム					
DATE デイト					
SCORE スコア					

NAME ネーム					
DATE デイト					
SCORE スコア					

ORIGINAL GAME: © SEGA／escape 1986
REPROGRAMMED GAME: © SEGA 1986

“カードホルダー”プレゼントのお知らせ!!

セガ　マイカード応募券を４枚集めて、次のように、官製はがきに張って送ってください。
ステキなカードホルダーがもらえます。

（はがきの表）

〒144-□□
東京都大田区羽田1－2－12
㈱セガ・エンタープライゼス
消費者サービス課
カードホルダー
プレゼント係

40

□□□ □□

（はがきの裏）

あなたの
住所
氏名
年令
職業
（学年）

SEGA マイカード　SEGA マイカード　SEGA マイカード　SEGA マイカード

セガ マイカード応募券

SEGA マイカード

C-5069

株式会社 セガ・エンタープライゼス
本社　〒144 東京都大田区羽田1－2－12
電話　03（743）7435（代表）
お問い合わせ：TOY事業部
消費者サービス課
電話　03（742）7068（直通）